Fiche animateur : module écriture collaborative

Rédactrice : Isabelle Cailleau

Sous-titre	Niveau collège

I. *Objectifs pédagogiques du module*

Ce module doit permettre aux collégiens de comprendre comment les outils d'écriture numériques permettent d'écrire à plusieurs un même document. Ceci implique de notre point de vue (objectifs spécifiques) :

- une prise de conscience des possibilités et des limites de ces outils,
- de comprendre (compréhension de premier niveau) comment cela est techniquement possible au niveau fonctionnel,
- d'être sensibilisé à des notions de technologie numérique pour mieux saisir le niveau fonctionnel.

II. Séquence 1 : sensibilisation (15 min)

A Mise en évidence des représentations initiales (10')

Points à aborder :

- connaissez-vous des sites web dans lesquels il est possible de transformer ce que quelqu'un d'autre a écrit ?
  - valides : wikis,
  - non valides : blogs (commentaires), poster sur un mur facebook car on ajoute mais on ne modifie pas.
- qui a déjà consulté wikipédia ?
- nous allons maintenant rapidement regarder comment il est possible de participer à l'écriture de wikipédia, pour n'importe qui...

1. Démonstration de wikipédia (5')

Points à aborder :

- article conseillé : la ville du Collège (sujet probablement neutre qui ne provoquera pas/peu de commentaires).
- rappeler la fonction de l'onglet "lire"
- présenter l'onglet "modifier"
- modifier une donnée peu sensible (par exemple remplacer un B majuscule par un b minuscule, cf. exemple de la séquence 5), en expliquant que normalement on ne fait que de "bonnes" modifications,
- activer le bouton " voir mes modifications",
- publier et faire constater la prise en compte, souligner la rapidité et la facilité de la **transformation**,
- restaurer les données,
- demander si c'est possible d'écrire en même temps à plusieurs sur une feuille de papier,
- expliquer que l'on appelle **écriture collaborative** la possibilité d'écrire à plusieurs sur un même document , et que l'on va essayer aujourd'hui de **comprendre ensemble comment cela est possible** avec l'informatique que l'on appelle également **numérique** (et nous verrons pourquoi dans un instant...).

Points de vigilance :

- ne pas lancer de débat sur les bonnes/mauvaises pratiques dans wikipédia,
- bien insister sur la notion de **transformation**, ne pas employer d'autre terme car c'est elle que l'on va conceptualiser par la suite.

III. Séquence 2 : expérimentation (25 min)

A Présentation de l'activité (2')

Points à aborder

- expliquer qu'il s'agit de découvrir comment cela ça se passe lorsque l'on écrit sur un même document informatique,
- que pour cela nous allons utiliser un traitement de texte sur Internet dont le mode d'emploi va leur être expliqué tout de suite,
- qu'ils vont devoir écrire à 4 un même document sans se parler, uniquement en utilisant cet outil parce que cela se passe ainsi quand on écrit chacun chez soi,

Points de vigilance

...

1. Démonstration d'Etherpad (5')

Points à aborder

- c'est un peu comme un Word simplifié,
- on peut faire des mises en forme simples,
- des listes à puces,
- des retraits de texte,
- annuler/rétablir,
- enregistrer,
- mais comme cela doit aussi permettre d'écrire à plusieurs, il y a aussi quelques différences :
  - chacun a une couleur quand il écrit, on voit comme cela qui a écrit quoi,
  - on peut utiliser un chat car normalement on est pas dans la même pièce et on ne peut pas se parler.

2. Consigne de l'expérimentation (3 +10)

Points à aborder

- vous allez écrire un petit texte à 4 mais chacun sur un ordinateur, on va vous donner le lien vers se document,
- vous allez commencer à écrire pendant 10 min et après on discutera ensemble sur ce qui s'est passé,
- ensuite on essaiera de comprendre pourquoi,
- et quand vous en saurez un peu plus vous terminerez toujours à 4 le document,
- la consigne sur le texte est écrite au début du document, je vais vous la lire :

"Un nouvel élève arrive dans votre collège. Présentez-lui 2/3 points forts et 2/3 points faibles."
Et ne vous inquiétez pas si vous n'avez pas le temps de terminer, vous pourrez le faire tout-à-l'heure.

- demander si c'est clair, s'il y a des questions et lancer l'activité, rappeler les 10 min.

3. Débriefing (10)

Questions à poser

- qu'est-ce qui est difficile ?
  - réponses à faire émerger :
    - l'autre peut modifier ce que je suis en train d'écrire même si je n'ai pas fini, >> on peut **transformer** en même temps
    - ça change tout le temps, on ne peut pas s'organiser,>> on peut **tout transformer**
    - difficulté de se mettre d'accord,
    - on ne comprend pas ce que l'autre veut dire en écrivant ceci ou cela,
    - ....
- qu'est-ce qui est bien ? A quoi cela peut servir,
  - réponses :
    - on peut écrire ensemble même si on n'est pas ensemble,
    - on peut échanger via le chat,
    - faire des exposés ensemble,
    - ...

IV. Séquence 3 : conceptualisation (5 min)

Présentation de l'activité

Il s'agit d'introduire la notion de transformation par une approche inductive basée sur leur expérience qui conduit à une généralisation : "avec le numérique on peut tout (ce qui est numérisé) transformer".

Points à aborder

- on vient de voir qu'avec Etherpad je peux transformer le contenu de l'autre tout le temps,
- est-ce que vous connaissez d'autres logiciels qui permettent de transformer quelque chose en quelque chose d'autre ?
  - réponses possibles : un traitement de texte (remplacer par, ...tout peut être aussi transformé tout le temps mais par une seule personne), un traducteur automatique, un convertisseur de mp3, un logiciel de reconnaissance de caractères,...
- conclusion : c'est parce que le numérique permet de transformer sans arrêt et à plusieurs ce qui est écrit que l'on peut écrire à plusieurs en même temps sur le même document; ça n'était pas possible avec le papier, il fallait que quelqu'un tienne le stylo et écrive ce que les autres avaient décidé d'écrire, mais eux ne pouvaient pas écrire en même temps.
- nous allons maintenant voir un autre exemple de ce que permet la transformation pour l'écriture numérique, un exemple dans le domaine de la littérature.

Pause

On est à 45 min ce qui laisse une marge de 10 min qui sera vraisemblablement utilisée par dépassement.

V. Séquence 4 : illustration par une œuvre (15 min)

A Venuspoetry (10')

Présentation de l'activité

Situation :

Tout comme le savoir encyclopédique, la création poétique est sacralisée aux yeux des étudiants. Ici un simple clic permet à tout un chacun de transformer un poème.

L'interface du site est constituée par le tableau *La Naissance de Vénus* de Botticelli (1485, Galerie des Offices, Florence). L'image présente de nombreuses zones réactives. Quand on clique sur une zone, un poème apparaît (souvent en rapport avec l'élément graphique sur lequel on a cliqué). Ce poème est éditable par l'internaute.

Un paratexte figure en page d'accueil :

"Click anywhere on Botticelli's Birth of Venus above to read, write or edit a poem. There are 388 pages hidden on the painting. Older versions of each poem will be saved in order to prevent vandalism. Poems are ***indefinitely editable****, though a method for closing each poem will probably be figured out. Suggestions are welcome. Please read our terms of service."*

Un système de sauvegarde a ainsi été mis en place pour éviter la suppression ("vandalisme") de certains poèmes. Une charte d'utilisation figure sur le site.

Objectif :

Visualiser comment la propriété de transformation permet d'écrire une œuvre littéraire collaborative, appréhender l'enjeu sur le plan de la création (notamment par comparaison avec les œuvres étudiées en classe).

Conditions :

On pourrait considérer que l'anglais soit un obstacle pour certains publics. Néanmoins, c'est ici le principe même de la création que l'enseignant va commenter, plus que les productions elles-mêmes.

Animation

Points à aborder :

- L'enseignant fait participer les apprenants en leur demandant de choisir une zone réactive (parmi les 388 prédéfinies) sur le tableau de Botticelli. Il lit le poème correspondant et l'édite avec leur concours (ajout d'un mot, d'un vers).
- Il demande si l'on peut tout transformer (les images ?), à leur réponse négative, leur demande si cela aurait été possible.
- Il explique que oui, que les éléments modifiables par le lecteur ont été décidés par les personnes qui ont construit le site, mais qu'elles auraient aussi pu décider de les rendre modifiables (par exemple pour les images).
- Il fait la transition avec la séquence suivante : nous allons essayer de comprendre pourquoi avec le numérique tout est modifiable.

Accès à la ressource

http://www.venuspoetry.com/

VI. Séquence 5 : théorie (15')

Présentation de l'activité

Il s'agit d'introduire le principe du codage binaire comme principe de base du numérique qui permet une transformation sans limite.

NB : pour ce public il ne semble pas pertinent d'introduire le concept très abstrait de manipulabilité, nous avons choisi de conserver celui de transformation pour ne pas alourdir le propos même si cela n'est pas parfaitement rigoureux sur le plan théorique.

Points à aborder

- expliquer que l'ordinateur parle un langage très particulier qui ne comporte que deux mots ou plutôt deux chiffres : 0 et 1,
- quand le courant passe, il écrit ou lit 1, quand le courant ne passe pas il écrit ou lit 0,
- ce langage très basique est appelé code binaire ou langage machine,
- et il est alors possible d'écrire tout ce que l'on veut dans l'ordinateur, incroyable ? prenons l'exemple des lettres (à écrire au tableau) :
  - le code pour la lettre A est 01000001,
  - le code pour la lettre B (majuscule) est 01000010,
  - le code pour la lettre b (minuscule) est 01100010,
  - et il y a ainsi un code pour chaque lettre de l'alphabet.
- écrivons un texte dans le langage de la machine :
  - *http://nickciske.com/tools/binary.php*,
  - les élèves proposent un texte et observent sa conversion en binaire,
  - expliquer qu'à chaque fois qu'ils tapent une lettre au clavier, un programme les traduit en binaire pour qu'elles aillent s'inscrire dans la mémoire de l'ordinateur.
- et quand on fait par exemple un remplacer B par b on dit à l'ordinateur "quand tu lis 01000010 écris 01100010" et l'ordinateur transforme sans le moindre problème tous les B en b.
- demander aux élèves s'ils devinent pourquoi on parle de numérique pour désigner le langage informatique,
  - le langage de l'ordinateur fait de 0 et de 1 est donc uniquement composé de nombres, c'est pour cela que l'on l'appelle numérique,
- et un ordinateur peut toujours transformer n'importe quelle suite de nombre en une autre, il suffit qu'on le lui dise au moyen d'un logiciel,
- c'est pour cela qu'**avec le numérique tout est transformable**,
- et c'est grâce à cette possibilité de transformation que l'on peut **transformer à plusieurs en même temps un écrit numérique**.

VII. Séquence 6 : pratique (15 min)

Présentation de l'activité

Il s'agit de mettre les élèves en situation de résolution de problème pour voir dans quelle mesure ils mobilisent la notion de transformation voir de codage binaire.

Consigne à donner

- demander aux élèves de terminer en 10 min la production qu'ils ont commencée en début de séance.

Déclenchement du problème

- au bout de 5 min, utiliser l'application "binary" pour convertir la première phrase en binaire et la copier-coller dans etherpad sous ce format,
- laisser les élèves poursuivre pendant 5 min.

Débriefing (5')

Points à aborder relatifs au "problème" :

- que s'est-il passé selon vous ?
- comment cela a-t-il été possible ?
  - explication par binary, explication par la transformation, explication par le binaire (ne pas les guider, laisser les explications émerger spontanément).

Points à aborder relatifs au processus d'écriture :

- qu'avez-vous changé par rapport à la première fois, qu'est-ce qui vous a permis de mieux gérer les transformations des autres pour arriver à mieux écrire ensemble ?
  - éléments de réponse à faire émerger (4 opérations du modèle de Hayes et Flower) :
    - s'organiser(planification et contrôle) pour avoir un plan et éventuellement se repartir les parties, utiliser le chat pour se mettre d'accord,
    - écrire (mise en texte) : écrire ce qui a été prévu dans le plan, chacun sa partie,
    - corriger (révision) : relire pour l'améliorer le texte et demander l'avis des autres avant de faire des transformations.

VIII. Séquence 7 : clôture (5 min)

Présentation de l'activité

Faire la synthèse des points clés en mobilisant les 3 niveaux.

Points à aborder

- le numérique permet de tout transformer et c'est grâce à cela que l'on peut écrire à plusieurs en même temps dans un même document,
- si avec le numérique, tout est transformable, c'est parce que tout est codé en 0 et en 1,
- pour exploiter cette possibilité de transformation il faut s'organiser avec un plan, écrire chacun une partie, relire et modifier en accord avec les autres.

timing

on est à 50 min, juste...